



BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Teori Media

Berikut teori media pembelajaran menurut para ahli:¹⁸

- a. Teori *Symbol System*, Menurut Salomon setiap media memiliki simbol-simbol tertentu yang digunakan untuk menyampaikan isi media.
- b. Teori *Cognitive of Learning*. Teori ini menegaskan bahwa efektif suatu media bergantung pada konteks yang ada pada pembelajaran tersebut.
- c. Teori *Condition of Learning*. Gagne mengidentifikasi ada lima jenis pembelajaran yaitu sikap, keterampilan motorik, intelektual, strategi, kognitif, dan informasi verbal.

Dalam pengertian lain Sufri berpendapat, bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.¹⁹ Dikemukakan juga oleh suparno bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan

¹⁸Joko setyo, "Pemanfaatan Media Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Kundisari", *Global Jurnal Teaching Professional*, Vol. 01, No. 4 (November 2022), 450-451. Lihat di <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gpp/article/download/708/330/>, diakses 24 Maret 2024

¹⁹Sufri Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), 3.

sebagai saluran untuk menyampaikan pesan atau informasi dari satu sumber kepada penerima pesan.²⁰

Sedangkan Sanaky mendefinisikan media pembelajaran dengan lebih singkat, yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sejalan dengan itu, media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal.²¹

Kesimpulan yang dapat ditarik dari beberapa definisi tersebut bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan antusias siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Indikator Media Pembelajaran

Menurut Rivai, ada beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur penggunaan media pembelajaran di kelas, yaitu relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan, dan kebermanfaatan. Adapun menurut Riyana, media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sesuai kepada kompetensi dan bahan ajar, sehingga dengan

²⁰Imam Asrori, Moh. Ahsanuddin, *Media Pembelajaran Bahasa Arab dari Kartu Sederhana Sampai Web Penjelajah Dunia* (Malang: CV. Bintang Sejahtera, 2016), 3.

²¹Nunuk Saryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 4.



penggunaan media dalam pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.²²

B. Media Pembelajaran Kosmapa

1. Pengertian Media Kosmapa

Kosmapa merupakan media yang membantu pembelajaran secara efektif, menyenangkan dan tidak membosankan, serta secara efektif dapat menampilkan pesan-pesan tertentu secara praktis. Media Kosmapa ini digunakan pada pembelajaran Matematika materi satuan massa dan satuan panjang dengan berbentuk kotak yang terdapat nama-nama konversi satuan massa dan satuan panjang dibuat timbul dengan cara bergeser ke kanan atau kiri. Media ini terdiri dari tujuh kotak yang di dalamnya terdapat nama konversi satuan massa dan satuan panjang, serta tampilan-tampilan berbentuk gambar, huruf maupun angka serta bank soal yang dapat dipasang maupun diganti.

2. Bahan dan Cara Pembuatan Media Kosmapa

Pembuatan media Kosmapa membutuhkan beberapa alat dan bahan seperti triplek, cat, paku, palu, gunting, roda koper, musik box. Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan dalam membuat media ini antara lain: a) Siapkan alat dan bahan-bahan yang dibutuhkan, b) Ukur dan beri tanda pada kayu triplek lalu potong ukuran kayu sesuai yang dibutuhkan c)

²²Inesa Tri Mahardika Pratiwi, Rini Intansari Meilani. Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. “*Jurna Pendidikan Manajemen Perkantoran*”. Vol.3 No. 2. 2018. Hal 173-181. Lihat di <http://ejournal.upi.edu/ondex.php/jpmanper>, diakses pada 24 Maret 2024



Pasangkan potongan-potongan sisi dengan teknik sambungan tumpu sehingga terbentuk sebuah Koper, d) Setelah itu dilanjutkan dengan mendesain konversi satuan massa dan satuan panjang di kotak tersebut, mulai dari hiasan latar belakang kotak, judul media, serta bagian-bagian konversi satuan massa dan satuan panjang, seperti angka-angka yang akan digunakan, satuan baku untuk massa dan satuan baku untuk panjang yang dibuat menggunakan triplek, serta sediakan sebuah kotak yang akan digunakan sebagai bank soal, e) dan jangan lupa, siapkan tabel kotak konversi satuan massa dan panjang, yang digunakan untuk mengkonversi satuan tersebut.

3. Langkah-langkah Penggunaan Media Kosmapa

Dalam media ini terdapat kotak seperti koper yang dibagi menjadi dua bagian. bagian kiri terdapat nama konversi satuan massa dan satuan panjang yang dapat digunakan untuk membantu mengurutkan satuan baku massa dan panjang, nama lalu kotak bagian kanan adalah digunakan untuk tempat menghitung konversi satuan massa dan satuan panjang. Guru akan mendemonstrasikan penggunaan media Kosmapa tersebut, jika bergeser ke arah kanan maka akan dikali 10 dan jika bergeser ke arah kiri akan dibagi 10.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Kosmapa

Media pembelajaran Kosmapa merupakan media pembelajaran yang sederhana, dan dapat menarik perhatian siswa. Selain itu media



pembelajaran Kosmapa juga mempunyai kelebihan dan kekurangan antara lain:

a. Kelebihan Media Kosmapa

- 1) Merupakan media yang kreatif dan menyenangkan
- 2) Bisa dipakai beriringan antara materi satuan massa maupun satuan Panjang
- 3) Mudah digunakan

b. Kekurangan Media Kosmapa

- 1) Terbuat dari alat dan bahan yang mudah didapat dengan harga ekonomis
- 2) Proses pembuatan media Kosmapa membutuhkan waktu yang cukup lama dan membutuhkan ketelitian yang lebih.
- 3) Membawa media tersebut tidaklah mudah

Sebenarnya, kekurangan-kekurangan tersebut dapat diminimalisir, tergantung desain dan ketahanan media yang diinginkan. Peneliti membuat media yang diharapkan mendapat kualitas yang bagus, baik dari segi desain maupun ketahanan media, hal ini didasari salah satunya, ialah ingin menyumbangkan media tersebut ke sekolah tempat penelitian, agar dapat dimanfaatkan.



5. Fokus Pengembangan Media Kosmapa

- a. Konversi satuan massa atau satuan panjang yang biasanya menggunakan tangga, diganti menjadi kolom-kolom menyamping yang berisi satuan massa ataupun satuan panjang, yang cara mengkonversinya digeser ke kanan atau ke kiri
- b. Materi satuan massa ataupun satuan panjang dapat digunakan beriringan dalam satu media
- c. Disediakan angka-angka yang dapat digunakan untuk membuat soal latihan untuk menguji pemahaman siswa, ataupun untuk permainan tantangan antar siswa

C. Hasil Belajar

1. Teori Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Sebagaimana dikemukakan oleh UNESCO ada empat pilar hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh pendidikan, yaitu: *learning to know*, *learning to be*, *learning to life together*, dan *learning to do*.²³ yang memiliki arti belajar untuk mengetahui, belajar untuk menjadi, belajar untuk hidup bersama, dan belajar untuk melakukan.

Dalam bukunya, Dakhi mengemukakan bahwa hasil belajar didefinisikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari mata

²³Ariska Destia Putri, Syofnidah Ifrianti, "Peningkatan hasil belajar matematika dengan menggunakan alat peraga jam sudut pada peserta didik kelas IV SDN 2 Sunur Sumatera Selatan". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*; Vol. 4 No.1, (2017), 3.



pelajaran tertentu di sekolah yang ditunjukkan dengan skor yang diperoleh dari hasil tes tertentu.²⁴ Selain itu, dalam penelitiannya, Nur Ulwiyah mengemukakan bahwa hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.²⁵

Dari kedua pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ialah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima proses pembelajaran yang biasa ditandai dengan perubahan perilaku, baik kognitif, afektif maupun psikomotorik, yang dapat dinyatakan dalam skor-skor dari hasil tes maupun pengamatan.

2. Indikator Hasil Belajar

Bloom mengemukakan, terdapat tiga indikator yang dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar, yakni ditandai dengan adanya perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan pengetahuan dan pengembangan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat dan nilai-nilai. Ranah psikomotor

²⁴Imelda Paul, Theresia Wariani, Early Grizca Boelan, "Hubungan Antara Minat dan Hasil Belajar pada Penerapan Media Buku Saku Materi Stoikiometri". *Educativo: Jurnal Pendidikan*, Vol. 2 No. 2 (2022), 442. Lihat di <https://www.educativo.marospub.com/index.php/journal/index>, diakses pada 26 Maret 2024.

²⁵Nur Ulwiyah, Nanik Mumayizah, "Implementasi Metode Jigsaw dan Media Diorama Kelapa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MI Pada Mata Pelajaran Tematik", *JPDI: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 2, No. 1 (April 2020), 71. Lihat di <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/jpdi/article/view/2112>, diakses pada 26 Maret 2024.



mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan siswa telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu.²⁶

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi dari beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut ada dua yaitu faktor dalam diri peserta didik sendiri (internal) dan faktor dari luar diri peserta didik (eksternal).²⁷

a. Faktor internal yaitu faktor yang berkaitan dengan kondisi yang muncul dalam diri peserta didik. Adapun yang mencakup dalam faktor internal yaitu seperti:

- 1) Jasmani. Kesehatan atau kelainan fungsi yang ada pada tubuh jasmani peserta didik memberi pengaruh yang besar terhadap kegiatan belajar yang dialami peserta didik.
- 2) Psikologi, yang didalamnya mencakup perhatian, minat bakat, kematangan, dan kesiapan peserta didik akan mempengaruhi kegiatan belajar peserta didik.
- 3) Kelelahan. Kelelahan baik jasmani atau rohani akan memberikan pengaruh yang buruk terhadap proses belajar yang dilakukan peserta didik.

b. Faktor eksternal, yaitu faktor yang didalamnya terdapat unsur lingkungan luar peserta didik. kondisi keluarga, keadaan sekolah, dan

²⁶Kosilah dan Septian, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 1 No. 6 (2020), 139. Lihat di <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/214>, diakses pada 26 Maret 2024

²⁷Merda Julianti, *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV dengan Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) di SD Negeri 2 Way Dadi Bandar Lampung* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019), 17.



kondisi masyarakat sekitar rumah dan sekolah akan memberi pengaruh terhadap konsentrasi dan kesiapan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran.²⁸

Pendidikan yang dilaksanakan oleh pendidik di kelas hendaknya mampu menyeimbangkan atau memberikan kenyamanan dan efisiensi kepada siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga hasil yang dicapai siswa juga sesuai dengan tujuan belajar mengajar. guru. dalam proses pembelajaran.

D. Pembelajaran Matematika MI/SD

1. Teori Matematika MI/SD

Menurut Amir mendefinisikan matematika sebagai ide-ide yang abstrak yang diberi simbol-simbol, maka konsep Matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol tersebut.²⁹

Pembelajaran Matematika terutama pada jenjang pendidikan dasar menekankan pada pembentukan logika, sikap, dan keterampilan. Belajar Matematika dimulai dengan konsep yang sederhana menuju konsep yang lebih tinggi dengan kemampuan dan pola pikir yang dimiliki siswa, maka dari itu karakteristik matematika yaitu memiliki objek kajian yang abstrak.

Guru perlu dibekali pengetahuan bahwa pembelajaran Matematika

²⁸Euis Karwati, Donni Juni Priansa, *Manajemen Kelas Guru Profesional Yang Inspiratif, Kreatif, Menenangkan, Dan Berprestasi*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 218-219.

²⁹Siti Asiyah, Eka Nurjannah, Asmaul Husna. Implementasi Media Tangga Pintar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. "*Jurnal Kependidikan*". e-ISSN.2685-9254p-ISSN.2302-111X. Vol. 6 No. 2. 2022. hal. 107-114. Lihat di <http://www.e-journalppmunsa.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/1348/1287>, diakses pada 02 Agustus 2024



ditingkat SD/MI menekankan pada pemahaman konsep dasar matematika dan hubungan antar berbagai sistem bilangan.³⁰

Pada dasarnya pembelajaran matematika di sekolah dasar sangatlah berbeda dengan matematika di sekolah menengah pertama atau sekolah menengah atas. Hal ini dilihat dari karakteristik siswa sekolah dasar yang mempunyai beberapa ciri antara lain: senang bermain, menikmati gerak, anak menikmati kerja kelompok dan untuk menikmati perasaan atau senang melakukan sesuatu secara konkrit.

Siswa diharapkan tidak hanya belajar hafalan atau rumus matematika, tetapi juga belajar bagaimana matematika dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.³¹ Oleh karena itu, pembelajaran matematika SD perlu dirancang sebaik mungkin guna menciptakan lingkungan kelas yang dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan matematika untuk berpikir logis dan kritis sehingga dapat menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-harinya.

2. Ruang Lingkup Matematika MI/SD

Ruang lingkup capaian kompetensi siswa tercantum dalam Permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022, antara lain:

- a. Konsep bilangan, hubungan antara bilangan serta sifat-sifat bilangan untuk menyatakan kuantitas dalam berbagai konteks yang sesuai;

³⁰Miftakhul Ilmi Suwignya Putra, Indra Kusuma Wardani, Khazaimatul Millah. Implementasi Media Papan Waktu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Annashiriyah Ngumpul Jogoroto Jombang. "JPDI: Jurnal Pendidikan Dasar Islam". Vol 5. No 2. (2023). Hal 134-153. Lihat di <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/jpdi/article/view/4440>., diakses pada 06 Agustus 2024

³¹Hasan Sastra Negara, *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD*, (Bandar Lampung: AURA, 2016), 10.



- b. Operasi aritmetika (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian) pada bilangan cacah, pecahan, dan desimal dilakukan secara efisien untuk menyelesaikan masalah kontekstual;
- c. Identifikasi pola baik numerik maupun nonnumerik untuk menjelaskan hal yang berulang;
- d. Spasial mengenai bangun datar dan bangun ruang serta sifatsifatnya untuk menjelaskan lingkungan di sekitar;
- e. Pengukuran dan estimasi atribut benda yang dapat diukur menggunakan berbagai satuan (baik baku maupun yang tidak baku) serta membandingkan hasilnya.
- f. Interpretasi data yang menunjukkan keberagaman berdasarkan tampilan data untuk mengambil kesimpulan.³²

Dalam Permendikbud tersebut, memberikan gambaran bahwa kegiatan pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak hanya diajarkan yang berorientasi pada pemahaman materi saja, tetapi juga diajarkan guna mencapai suatu kompetensi yang nantinya dapat berguna di dalam kehidupannya, seperti salah satu yang disebutkan ialah Operasi Aritmatika tentang penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian yang tentunya sangat erat hubungannya dengan kehidupan siswa.

3. Indikator Kompetensi Materi

Diantara indikator keberhasilan pembelajaran Matematika materi Konversi Satuan Massa dan Satuan Panjang ialah:³³

- a. Siswa dapat menafsirkan satuan massa dan satuan panjang menggunakan alat ukur yang biasa digunakan

³²Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2022), 15.

³³Yulistina Widuri, "Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas 3 Tema 3. Benda di Sekitarku, Sub Tema 1. Aneka Benda di Sekitarku, Pembelajaran 1". Lihat di <https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/407851-1673236149.pdf>, diakses pada 24 Maret 2024.



- b. Siswa dapat menyatakan satuan massa dan satuan panjang yang digunakan menggunakan satuan baku dengan tepat
- c. Siswa dapat mengkonversikan satuan massa dan satuan panjang paling sedikit dua satuan baku dengan tepat.

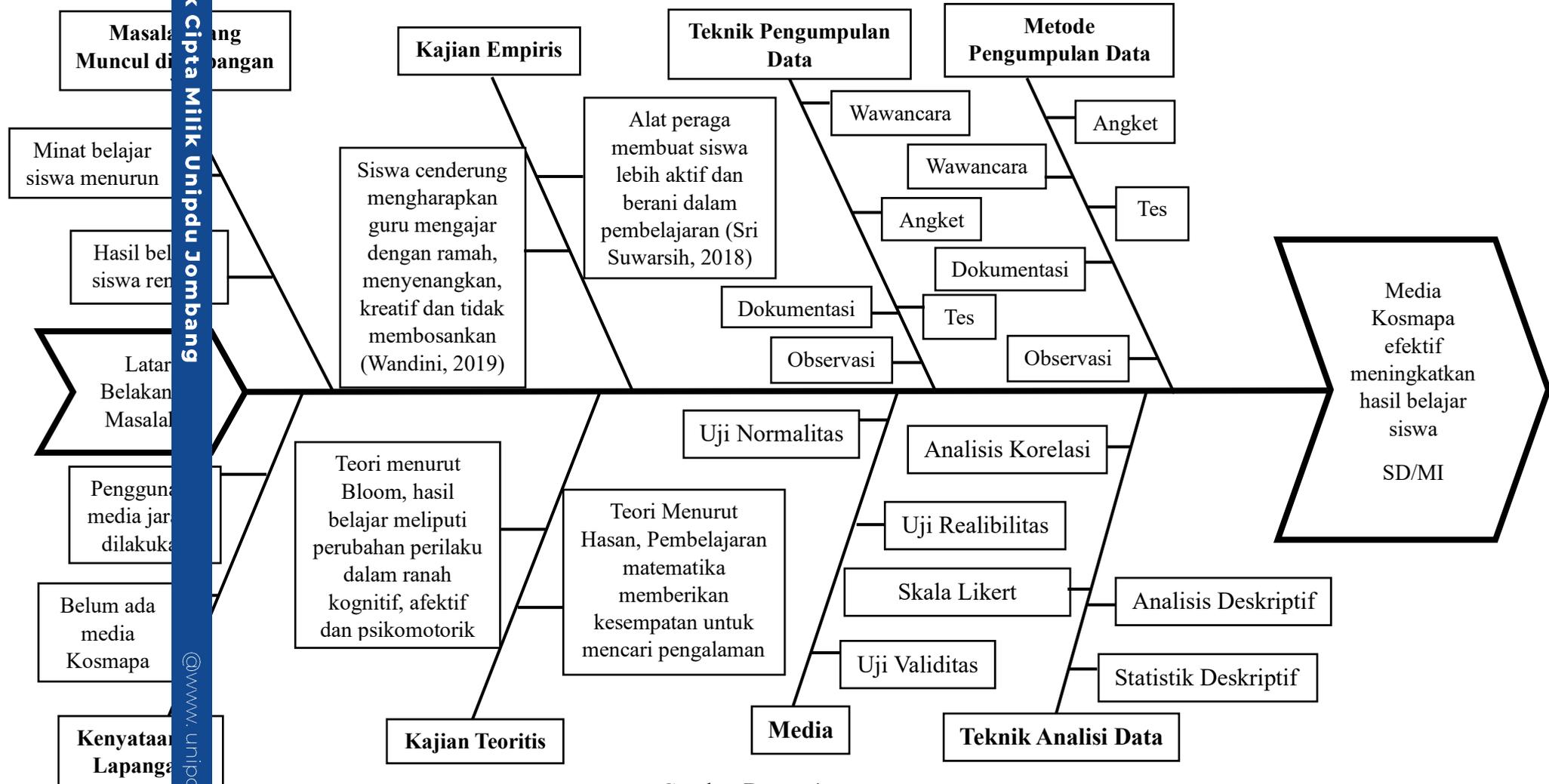
E. Kerangka Konseptual Diagram *Fishbone*

Diagram *Fishbone* adalah diagram visual terstruktur berisi penjelasan penyebab yang mempengaruhi suatu proses dengan mencari satu penyebab dan menghubungkannya dengan penyebab lain. Proses identifikasi dilakukan dengan mencari akar penyebab yang mempengaruhi peningkatan kualitas.³⁴ Disebut sebagai *Diagram Fishbone* karena diagram ini bentuknya menyerupai kerangka tulang ikan yang bagian-bagiannya meliputi kepala, sirip, dan duri. Konsep dasar dari *Diagram Fishbone* ialah permasalahan mendasar diletakkan pada bagian kanan dari diagram atau pada bagian kepala dari kerangka tulang ikannya. Penyebab permasalahan digambarkan pada sirip dan durinya.

³⁴Adhe Kusuma Pertiwi, "Penerapan Model Deming Menggunakan Perangkat *Fishbone Cause And Effect Diagram* Untuk Peningkatan Mutu Tenaga Guru". *Jurnal Manajemen Pendidikan*, Vol.11 No.1, (2020), 26. Dapat dilihat di <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jmp/article/view/11110/11334>, diakses 28 Desember 2023.



Kerangka penelitian ini bisa dilihat dari kerangka konseptual diagram Fishbone sebagai berikut:



Gambar Bagan 1
Diagram Fishbone

